

ABSTRAK

ASEP HARYONO 1203747 **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* TERHADAP KREATIVITAS DAN KEBUGARAN JASMANI DI SMK BINA WISATA LEMBANG**

Di bawah bimbingan Prof. Dr. Beltasar Tarigan, MS. AIFO.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap kreativitas dan kebugaran jasmani siswa. Metode penelitian menggunakan *quasi experimental design*. Desain yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*. Penelitian dilaksanakan terhadap 26 siswa SMK Bina Wisata Lembang. Dengan teknik pengambilan sampel random. Instrumen yang digunakan adalah alat pengukuran berupa angket kreativitas (Juliantine, 2010, hlm. 153-154) dan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI). Berdasarkan hasil perhitungan uji paired t test diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000$, sehingga nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ jadi H_a diterima. Kesimpulan dari hasil penelitian diperoleh bahwa model Pembelajaran *Problem Solving* berpengaruh terhadap kreativitas dan kebugaran jasmani siswa di SMK Bina Wisata Lembang.. Rekomendasi dari penelitian ini bahwa pembelajaran berbasis *problem solving* dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata kunci : Kreativitas, kebugaran jasmani, *problem solving*.

ABSTRACT

ASEP HARYONO 1203747 THE EFFECT OF LEARNING PROBLEM SOLVING MODELS TO CREATIVITY AND JASMANI FITNESS IN SMK BINA WISATA LEMBANG

Under guidance. Prof. Dr. Beltasar Tarigan, MS. AIFO.

The purpose of this study is to determine the effect of learning problem solving on creativity and physical fitness of students. Research method using quasi experimental design. The design used is one group pre-test post-test design. The study was conducted on 26 students of SMK Bina Wisata Lembang. The with a random sampling technique. The instrument used is a measurement tool in the form of a questionnaire of creativity (Juliantine, 2010, pp. 153-154) and the Indonesian Physical Fitness Test (TKJI). Based on the results of paired t test test obtained sig value = 0,000, so the value of sig. 0,000 < 0,05 so H_a is accepted. The conclusion of the research results obtained that Problem Solving Models Learning influences on creativity and physical fitness of students in SMK Bina Wisata Lembang .. Recommendation from this research that problem solving-based learning can be used as one of the efforts in improving physical education learning.

Keywords: Creativity, physical fitness, problem solving.